BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis perancangan system dan implementasi serta pengujian yang dilakukan berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* edukasi menggembala dan pemanfaatan kerbau dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang pemanfaatan kerbau.
2. *Game* edukasi menggembala dan pemanfaatan kerbau dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang alat-alat yang digunakan dalam pemanfaatan kerbau.
3. *Game* edukasi menggembala dan pemanfaatan kerbau dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang salah satu budaya yang ada diindonesia yaitu karapan kerbau.

5.2. Saran

Pembangunan *game* edukasi menggembala dan pemanfaatan kerbau ini untuk kedepanya bisa dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik dalam segi penyampaian materi tentang pemanfaatan kerbau.

1. Penambahan edukasi membuat dan pemasangan kareng pada *game* karapan kerbau.
2. Penambahan edukasi membuat dan pemasangan singkal serta tahapan dalam membajak sawah dari awal sampai selesai membajak, mulai dari mencabut dan memangkas rumput yang tumbuh disawah, mengairi sawah, kemudian membajak sawah.
3. Penambahan edukasi membuat dan pemasangan pedati pada *game* transportasi kerbau.
4. Penambahan edukasi memandikan kerbau di sungai pada *game* menggembala kerbau.